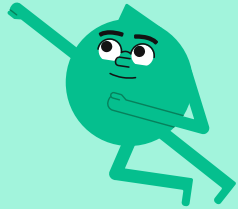


# Crée une histoire à partir d'une quête!

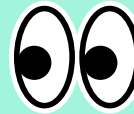
Le héros part en mission.



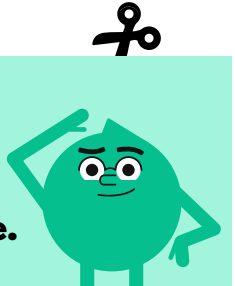
Le héros a un don.



Le héros désobéit à un ordre.



Le héros se pose une question existentielle.



Le héros ou le méchant de l'histoire part à la recherche d'informations.



Un personnage tente de tromper tous les autres.

Le héros est complice d'un crime.



Le héros tombe dans un piège.



Le méchant réussit son mauvais coup.



Le héros a disparu.

Le héros abandonne.



Le héros doit réussir une épreuve.



Le héros se fait interdire d'accomplir ce qu'il veut.



Le héros perd quelqu'un ou quelque chose qui lui est cher.

Le héros et le méchant sont des ennemis jurés.



Le héros reçoit une marque distinctive (un éclair sur le front, une cape, etc.).

1/2

Pige au hasard l'une des 31 quêtes et laisse aller ton imagination!

# Crée une histoire à partir d'une quête!



Le plan machiavélique du méchant échoue.



Le héros doit résoudre un mystère.



Le héros rentre à la maison après un long voyage.



Le héros s'enfuit, car il est poursuivi.

Le héros se sort d'une situation dangereuse.



Le héros a une identité secrète.



Le méchant se fait passer pour le héros.

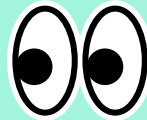


Le héros remporte un tournoi ou un concours.



Le héros a un animal comme acolyte.

Le méchant est démasqué après avoir fait une erreur.



Le héros se fait métamorphoser en animal.



Le méchant s'excuse pour ses mauvaises actions.

Le héros épouse la personne qu'il aime.



Le héros vole au secours d'un autre personnage.



Le héros se perd dans un pays inconnu.



2/2

Pige au hasard l'une des 31 quêtes et laisse aller ton imagination!